

ISVU šifra	Naziv predmeta	Status predmeta	Semestar			
176722	Audio produkcija	Izborni	5			
Tip predmeta	Oblici nastave (ukupan broj sati u semestru)				Samostalni rad (sati)	ECTS
Stručni	P	S	V	E-učenje	90	5
	30		30			
Nastavnik	doc.art. Niko Mihaljević doc. Andro Giunio doc.dr.sc. Robert Logožar					
Suradnik	Hrvoje Pelicarić, asist.					
Cilj predmeta	Uvesti studente u višu razinu oblikovanja zvuka, oblikovanje zvuka s umjetničkog aspekta. Uputiti studente u zakonitosti glazbene produkcije i postprodukcije u ovisnosti o glazbenim stilovima. Upoznati studente i kod njih osvijestiti različitosti između glazbene produkcije/postprodukcije za nosač zvuka i glazbene produkcije u živo. Studenti će upoznati specifičnosti zvuka oblikovanog za kazalište, film, video igru, izložbu, interaktivne zvukovne instalacije, te načine i specifičnost oblikovanja zvuka za te primjene, te važnost psihoakustike pri oblikovanju zvuka.					
Ishodi učenja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nakon odslušanog i položenog ispita iz ovog kolegija studenti će moći analizirati glazbena djela, odrediti stil i prepoznati korišteni instrumentarij, te inovacije u oblikovanju zvuka u odnosu na uobičajene uzuse. 2. Moći će prepoznati korištene metode oblikovanja zvuka u muzičkoj produkciji i objasniti razloge korištenja upravo tih metoda. 3. Moći će analizirati potrebe za oblikovanjem zvuka za kazalište, film, video igru, izložbu, interaktivne zvukovne instalacije 4. Moći će primijeniti znanja iz područja psihoakustike pri oblikovanju zvuka za kazalište, film, video igru, izložbu, interaktivne zvukovne instalacije u cilju realizacije željenog efekta koji zvuk proizvodi na slušatelja. 5. Moći će odlučiti o odabiru odgovarajućeg hardverskog ili programskog alata kojim će koristiti pri oblikovanju zvuka za kazalište, film, video igru, izložbu, interaktivne zvukovne instalacije. 6. Moći će samostalno oblikovati zvuk za neku praktičnu primjenu kao što su kazalište, film, video igra, izložba, interaktivna zvukovna instalacija 7. Moći će kritički analizirati i procijeniti vrijednost vlastitog rada kao i uspješnost suradnje s članovima tima uključenim u neki produkcijski projekt (koncert, kazalište, film, video igra, izložba, interaktivna zvukovna instalacija). 8. Moći će se kreativno izraziti u mediju zvuka 					
Uvjeti za upis predmeta (odslušan ili položen kolegij) te potrebna znanja i vještine	1. Osnovna informatička i medijska pismenost. 2. Za upis je potreban položen ispit kolegija Oblikovanje zvuka					
Vrste izvođenja predmeta	Laboratorijske vježbe Predavanja Vježbe u praktikumu Terenske vježbe Samostalni zadaci				Komentari Naglasak kolegija je prvenstveno na umjetničkom kreativnom procesu oblikovanja zvuka kako u teoriji, tako i u praksi. Nastava se, uz predavanja odvija i kroz vježbe koje se izvode na terenu i u tonskom studiju Sveučilišta u realnim situacijama oblikovanja zvuka, tonskog snimanja i postprodukcije.	
Obveze studenata	Uredno pohađanje nastave (prema pravilniku), realizirani praktični zadaci, seminarski radovi i istraživanje tijekom semestra.					
Sadržaj predmeta						
Nastavna cjelina		Oblici nastave (sati)				
		Predavanja	Seminari	Vježbe	E-učenje	

T00 - Prikupljanje podataka o predznanju studenata, njihovim afinitetima, predznanju, analiza dosadašnjih radova. Informiranje o cilju kolegija, načinu rada, obvezama, literaturi i kalendariju. T01 - Alati	2	2
T02 – Psihoakustika - percepcija zvuka	2	2
T03 – Glazbeni instrumenti: mjesto u partituri/aranžmanu i orkestru	2	2
T04 – Analogni alati	2	2
T05 – MIDI	2	2
T06 – Digitalni alati	2	2
T07 – Digitalni alati	2	2
T08 – Oblikovanje zvuka za razna neumjetnička područja (primijenjene umjetnosti - vozila na električni pogon i sl.)	2	2
T09 – Zvuk u kazalištu	2	2
T10 – Zvuk u igranom i animiranom filmu	2	2
T11 – Zvuk u video igri	2	2
T12 – Interaktivne zvukovne instalacije	2	2
T13 – Glazbeno-scenske priredbe	2	2
T14 – Studijska snimanja	2	2
T15 – Analiza realiziranih radova tijekom semestra	2	2

Obvezna literatura

1. Farnell, A., Designing sound, MIT, 2010..

Dopunska literatura

1. Alton, F. E. – Pohlmann, K., Master Handbook of Acoustics- 5th Edition, New York, 2009.
2. Ament, V. T., The foley grail: The art of performing Sound for Film, Games, and Animation, Oxford, 2009.
3. Appleton, J. H. - Perera, R. C., The Development and Practice of Electronic Music, New Jersey, 1975
4. Ballou, G. M., ed., Handbook for sound engineers, Amsterdam, 2009.
5. Cook, P. R. (ed.), Music, Cognition, and Computerized Sound, Cambridge (Mass.), 1999.
6. Emmerson, S. (ed.), Music, Electronic Media and Culture, Aldershot, 2000.
7. Gligo, N., Pojmovni vodič kroz glazbu 20. stoljeda, Zagreb, 1996.
8. Guzina, B., Audio tehnika u radiju i televiziji, Beograd, 2002.
9. Guzina, B., Uvod u tehniku snimanja zvuka, Beograd, 2004.
10. Huber, D. M., The MIDI Manual - A Practical Guide to MIDI in the Project Studio- 3rd Edition, Oxford, 2007.
11. Humpert, H. U. - Radovanovic - V., 40 godina elektrofonske glazbe, Zagreb, 1989.
12. Kleiner, M. S., - Szepanski, A. (Hrsg.), Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik, Frankfurt a. M., 2003.
13. Kuhta, D., Zvuk 1, Zagreb, 2013.
14. Kuhta, D., Zvuk 2, Zagreb, 2016.
15. Mikić, V., Muzika u tehnokulturi, Beograd, 2004.
16. Norman, K., Sounding Art, Aldershot, 2004.
17. Owsinski, B., The Recording Engineer's Handbook- 2nd Edition, Boston, 2009.
18. Schaeffer, P., La musique concrète, Paris, 1967.
19. Schwartz, E., Electronic Music. Listener's Guide, London, 1973.
20. Holman, T., Sound for Film and Television. Third Edition, Burlington, 2010.
21. Kaye, D., LeBrecht, J., Sound and Music for the Theatre, THIRD EDITION, Oxford, 2009.
22. Puckette, M., The Theory And Techniques Of Electronic Music, San Diego, 2007.
23. Owsinski, B., The Mastering Engineer's Handbook 4th Edition, 2014.
24. Owsinski, B., The Mixing Engineer's Handbook 4th Edition, 2017.
25. Ament, V., T., The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation, 2014.

Način provjere ishoda učenja	Ankete i razgovor sa studentima nakon tematskih blokova. Položen pismeni i usmeni dio ispita i pozitivno ocijenjeni praktični radovi. Aktivno sudjelovanje u nastavi - do 10 bodova Pismeni ispit - do 10 bodova Usmeni ispit - do 20 bodova Referat - praktični zadaci - do 25 bodova Grupni zadatak - do 10 bodova Praktični rad - do 25 bodova Kako bi student dobio prolaznu ocjenu ne smije niti u jednom elementu ocjenjivanja imati 0 bodova. Prag po elementu ocjenjivanja je minimalno 40% mogućeg broja bodova tog elementa.
Završni / Diplomski rad	Da